

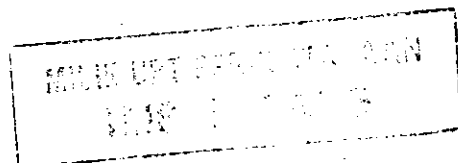
PENGGUNAAN PERMAINAN BAHASA DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

MILIK PERPUSTAKAAN IKIP PADANG	
DITERIMA TEL.	11 3 MAR 1991
SUMBER / HARGA	K /
KOLEKSI	KI
NO. IDENTIFIKASI	454/K/91-22(2)
NO. STAMP	107 RAD / 91

DRA. DESMAWATI RADJAB, M.Pd.

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PADANG
(IKIP PADANG)

1994



PENGUNAAN PERMAINAN BAHASA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

DRA. DESMAWATI RADJAB, M.Pd.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Bahasa Inggris di SMP dan SLTA telah beberapa kali mengalami perubahan. Perubahan terakhir adalah perubahan dari kurikulum 1984 ke kurikulum 1994. Walaupun kurikulum baru ini dalam bentuk yang berbeda, namun pendekatan yang digunakan masih tetap pendekatan komunikatif.

Walau kurikulum telah beberapa kali mengalami pembaharuan dan berbagai usaha lainnya telah dilakukan seperti , pembuatan buku paket, penataran bagi guru-guru, pelajaran bahasa Inggris masih saja merupakan mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Bagi sebagian siswa, bahasa Inggris tidak saja sulit, tetapi malahan bagaikan momok yang ditakuti. Mengapa ada siswa yang tidak senang belajar bahasa Inggris? Mengapa mereka takut atau membenci pelajaran bahasa Inggris? Berbagai penyebab mungkin perlu ditelusuri, namun perlu kita pertanyakan apakah pelajaran bahasa Inggris itu sudah cukup menarik? Apakah mungkin bagi kita untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembe-

lajaran bahasa Inggris. Adalah tanggung jawab kita sebagai guru untuk menciptakan suasana belajar-mengajar yang menarik untuk mencapai hasil pengajaran yang maksimal. Permainan bahasa merupakan suatu alternatif untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang menarik, menyenangkan, dan dalam suasana yang komunikatif.

Pada dasarnya setiap manusia senang akan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat bahwa baik orang dewasa maupun orang tua semuanya senang melakukan berbagai jenis permainan sesuai dengan usianya.

Penggunaan permainan dalam kehidupan sehari-hari semuanya bertujuan untuk bersenang-senang, bergembira dan berbahagia. Namun tanpa disadari seseorang yang sedang bermain, bukan saja memperoleh kebahagiaan dan kesenangan; pada saat yang sama ia memperoleh pula pengalaman belajar. Tanpa disadarinya seorang anak yang sedang bermain, mungkin memperoleh pengalaman belajar tentang warna, jumlah, jenis dan juga ketrampilan dan sikap. Dalam bermain, orang merasa senang, berusaha mengatasi kesulitan, memecahkan masalah dan tanpa terasa ia telah mengalami pengalaman belajar. Karenanya adalah wajar dan tepat bila permainan digunakan dalam proses belajar-mengajar bahasa.

2. PERMASALAHAN

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap pengajaran bahasa Inggris di SLTP maupun SLTA dapat dikatakan bahwa permainan bahasa belum digunakan secara optimal.

Beberapa hal perlu dibahas untuk meninjau penggunaan permainan bahasa dalam pengajaran:

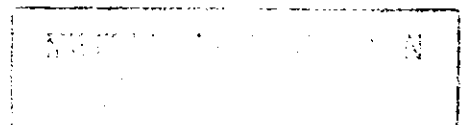
- a. Seberapa besarkah peranan permainan dalam pembelajaran bahasa.
- b. Bentuk permainan yang manakah yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa
- c. Hal-hal apakah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan permainan dalam pembelajaran bahasa.

3. PEMBAHASAN

3.1. Peranan Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa

Kata permainan berasal dari kata "main" yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan atau tanpa menggunakan alat (Depdikbud, 1988). Sesuai dengan definisi tersebut, permainan dapat dilakukan oleh siapa saja dalam usia berapa saja tergantung kepada jenis permainan. Karena itu sangatlah tepat menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa.

Berikut ini dibahas beberapa peranan permainan dalam pembelajaran bahasa.



- a. Permainan bahasa dapat digunakan untuk melatih berbagai aspek dan ketrampilan bahasa.

Sesuai dengan aspek dan ketrampilan yang diajarkan, Lee(1980) membagi permainan berdasarkan aspek bahasa misalnya permainan tata bahasa (structure games), permainan kosakata (vocabulary games), permainan ucapan (pronunciation games), permainan ejaan (spelling games), sedangkan William F. Mackey (1969) membagi permainan atas ketrampilan bahasa (listening, speaking, reading, and writing games).

- b. Permainan menimbulkan dan meningkatkan minat belajar.

Pelajaran yang tidak bervariasi dan merupakan rutinitas akan sering menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dan dalam hal ini mengakibatkan hilangnya minat siswa dalam belajar. Siswa menjadi mengantuk, melamun, dan tidak memperhatikan pelajaran sama sekali. Karena itu guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan.

- c. Permainan memberikan latihan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang hidup.

Dalam permainan siswa akan merespon dengan cara tertentu. Siswa akan berusaha mengungkapkan rasa senang, jengkel, penasaran atau heran yang timbul dalam proses permainan tersebut. Dengan demikian bahasa yang diucapkan, ditulis maupun

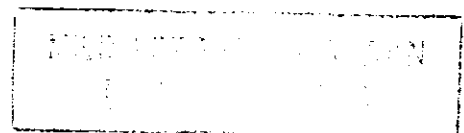
dibaca, jelas merupakan hal yang dihayati siswa dan respon siswa tersebut merupakan komunikasi yang hidup.

- d. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana santai.

Pelajaran Bahasa Inggris mungkin dianggap sulit oleh sebagian siswa. Pelajaran yang dianggap sulit, sering menjadi masalah, sering menimbulkan ketegangan, sehingga pelajaran itu tidak disenangi siswa. Akan tetapi, bila pelajaran itu dikelola dengan memberikan banyak variasi sehingga menarik, maka ketegangan tersebut akan dapat dihilangkan. Dengan permainan siswa akan terlibat dan tertantang untuk mencoba dan memecahkan masalah dalam suasana gembira dan santai. Siswa akan terlepas dari suasana tegang dan takut dan tanpa disadarinya dia telah mengalami suatu proses belajar.

- e. Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat.

Permainan yang dikelola dengan baik akan memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berpartisipasi. Permainan yang kompetitif antar kelompok akan mendorong para siswa berpartisipasi aktif agar kelompoknya menang. Dengan berkompetisi dalam permainan baik secara individual maupun kelompok siswa akan lepas dari kejenuhan dan



secara tidak langsung minat belajarnya meningkat. Dengan demikian timbullah semangat kerjasama dan persaingan yang sehat. Tentu saja guru harus menjaga agar tidak terjadi persaingan yang tidak sehat, misalnya dengan sering mengganti anggota kelompok, dengan menjaga perasaan yang kalah maupun yang menang. Permainan tersebut juga akan memberi kesempatan siswa yang lamban untuk bergairah dan memberikan partisipasinya kepada kelompok. Siswa yang biasanya kurang aktif dalam kegiatan belajar sehari-hari mungkin akan terdorong untuk aktif dan kooperatif dalam permainan.

3.2. Jenis-Jenis Permainan Bahasa

Sesuai dengan ketrampilan bahasa yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar-mengajar bahasa Inggris, William F. Machey (1969: 439-452), mengelompokkan permainan bahasa atas empat jenis :

- a. Permainan Mendengarkan (Listening Games)
- b. Permainan Berbicara (Speaking Games)
- c. Permainan Membaca (Reading Games)
- d. Permainan Menulis (Writing Games)

Berikut ini beberapa contoh permainan yang sering digunakan :

3.2.1. Permainan Mendengarkan

a. The Grape Vine (Bisik Berantai)

Kelas dibagi dalam regu-regu dan duduk berurutan. Guru membisikkan sebuah kalimat pendek kepada seorang siswa dari tiap regu dan ia harus membisikkan kepada temannya dan seterusnya. Siswa yang terakhir harus mengatakan dengan keras kalimatnya. Regu yang betul mendapat nilai. Hal ini dilakukan beberapa kali sehingga setiap regu mengumpulkan angka.

b. Simon Says (Perintah Simon)

Dalam permainan ini siswa dilatih mendengar dan melakukan apa yang diperintahkan. Siswa berdiri ditempat mereka masing-masing dan diberikan perintah dan melakukan perintah tersebut:

Simon says, "Sit down"

Simon says, "Put your left hand up"

Simon says, "Clap your hands"

Simon says, "Put your right hand up"

Guru ataupun siswa dapat berperan sebagai Simon, yang melaksanakan perintah itu dan kelas menirukannya. Simon pada suatu kali akan memberikan perintah tanpa menggunakan "Simon says" dan pada waktu ini Simon terus melaksanakan perintah sedangkan kelas tidak boleh melaksanakannya. Siswa yang melaksanakan perintah waktu ini akan terjebak dan harus menjadi Simon yang



baru dan seterusnya permainan dilanjutkan. Permainan ini dapat divariasikan sesuai dengan kemampuan siswa.

c. Find the Object (Temukan Benda)

Kelas dibagi atas regu. Dalam satu kotak disediakan berbagai benda. Guru menyebutkan salah satu benda dan salah satu anggota regu mencari dan memperlihatkan benda itu kepada kelas. Berbagai aspek dapat dilatih ,misalnya panjang dan warna benda, misalnya guru menyebutkan,"three blue pencils". Regu yang betul dan tepat waktu mendapat nilai.

3.2.2 Permainan Berbicara

a. Charades (menerka)

Secara bergilir setiap regu dengan diwakili anggotanya, membuat gerakan atau mimik di depan anggotanya dan salah seorang anggota regu itu bertanya pada kelompok lain:

"What is he/she doing?"

or

"What did she do?"

lawannya harus menjawab dengan betul. Setelah itu regu ini mendapat giliran untuk berakting dan bertanya dan regu lain menjawab.

b. Who is he? (Siapa Dia)

Guru mempersiapkan nama-nama orang terkenal

apakah politisi, aktor atau aktris, pahlawan bangsa dan lain sebagainya, kemudian meminta regu itu untuk menebak dengan menggunakan Yes/No Questions. Kelompok yang berhasil menebak menjadi pemenang.

Contoh pertanyaan:

" Is he a man?"

" Is he stil alife?"

" Is he in Indonesia?"

" Is he a politician?"

c. Riddles (Teka-teki)

Guru memberikan beberapa fakta tentang suatu benda dan meminta regu untuk menebaknya.

Misalnya guru mengatakan:

"It has hands but no feet"

"It has a face but no head"

Bila siswa mendapat kesulitan dalam menerkannya, guru dapat memberikan fakta tambahan. Kemudian guru menyuruh regu melakukan kedua kegiatan tersebut. Masing-masing regu terlebih dahulu disuruh berdiskusi mempersiapkan teka-teki mereka.

d. Let's tell a story (Mari Bercerita)

Guru menyebutkan kalimat permulaannya dan wakilmasing-masing regu menyambung cerita tersebut setelah berdiskusi sebentar dengan regunya, umpamanya:

Guru: One day we had a picnic

Std1: We went to the beach

Std2: We brought some book, food and
fruit.

Std3: We also brought.....

3.2.3. Permainan Membaca

Permainan membaca terdiri atas permainan mengenal dan permainan pemahaman.

3.2.3.1. Permainan Mengenal

a. Matching Cards (Mencocokkan Kartu)

Guru membagikan satu set flash cards kepada siswa, kemudian menulis sebuah kalimat dipapan tulis. Siswa membaca kalimat itu sambil berlomba mencocokkan flash card yang diterimanya dengan yang ditulis guru.

b. Find the word (Mencari Kata)

Guru menyiapkan 3 set flash card dan memberikan masing-masing satu set kepada kedu regu yang bertanding. Guru memperlihatkan sebuah kartu dan regu yang paling cepat menemukan kartu atau kata-kata pada kartu itu akan memperoleh nilai.

3.2.3.4. Permainan Pemahaman

a. Find the Sentence (Cari Kalimat)

Guru membagikan flash card yang berisi kata-



kata seperti: sun, table, boat, stamp kepada siswa. Guru menulis kalimat-kalimat di papan tulis seperti :

It is in the sky

It is on the water

We put it on our letter

It is in the room

Siswa menempatkan flash cardnya di sisi kalimat yang tepat di papan tulis.

b. Reconstructing the Story

Suatu anekdot atau cerita pendek yang merupakan rentetan peristiwa ditulis perkalimat pada kertas-kertas yang terpisah-pisah.

Siswa kemudian disuruh menyusun kertas-kertas tersebut untuk merekonstruksi kembali cerita tersebut. Kelompok yang selesai paling cepat dan hasil pekerjaannya betul menjadi pemenang.

3.2.5. Permainan Menulis

a. Across and Down (Silang- Datar)

Permainan ini seperti teka teki silang.

Guru menulis sebuah kata di papan tulis.

buat sebuah regu, umpamanya "Sit" untuk regu I dan "say" untuk Regu II.

Tiap peserta regu harus menuliskan kata lain, sebagai lanjutan dari huruf-huruf yang terda-

pat pada kedua kata, dimulai dengan melanjutkan-
kannya secara horisontal ataupun vertikal.

Regu A

Regu B

S A Y

S I T

E

E

S E A T

N E W

G E

I

G N E W

N

O

G

R

K

Guru memberikan batas waktu pengisian.

Setelah sampai pada batas waktu, guru dan siswa menjumlahkan kata yang berhasil ditambah masing-masing regu. Regu yang menang adalah regu yang paling banyak membuat kata

b. Word Completion (Melengkapi Kata)

Guru mempersiapkan kata-kata yang akan ditebak siswa. Guru memberikan 3 petunjuk (clues) untuk masing-masing kata tersebut.

Contoh:

Clue: It consists of 12 letters (general
clue)

1) Letter 9, 10 and 11 something

That many men wear

2) Letter 7, 3 and 9 spell the opposite of
stand

3) Letter 1, 2 are short of United Nations

Answer : Universities

c. Simple and Compound (Kata Tunggal dan Kata Majemuk)

Tulis sebuah kata awalan atau akhiran pada papan tulis. Berikan kesempatan selama lima menit kepada siswa untuk membuat daftar kata-kata tunggal maupun kata majemuk yang berasal dari kata atau imbuhan tadi. Pemenang dari permainan ini adalah siswa dengan daftar kata terbanyak. Permainan ini juga dapat dilakukan dalam kegiatan kelompok, antara enam sampai tujuh siswa dalam kelompok. Kelompok dengan daftar kata paling banyak menjadi pemenangnya.

Di samping awalan seperti: un - dis - dan de- serta akhiran -tion, -ment, dan -ious, kata-kata self, head, dan strong merupakan kata-kata dasar yang menarik untuk permainan ini.

Contoh :

self (tulis di papan tulis)

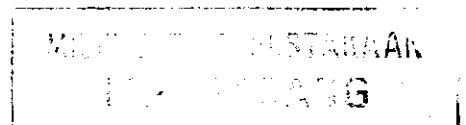
selfish

selfless

self-made

self-conscious

dan lain-lain.



d. Who Am I? (Siapa Saya ?)

Permainan ini membutuhkan kartu-kartu dalam jumlah yang banyak disertai dengan nama-nama orang terkenal baik yang masih hidup maupun yang sudah meninggal pada kartu tersebut. Satu dari kartu-kartu tersebut ditempelkan pada punggung masing-masing siswa. Para siswa kemudian mencari identitas dirinya dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai "Siapa Saya" yang hanya dijawab dengan "ya" atau "tidak". Para siswa diberi kebebasan untuk saling bertanya kepada siapapun dengan pertanyaan-pertanyaan seperti:

"Am I living?"

"Am I in the movies?"

"Was I famous for my beauty?"

dan lain-lain.

Nama yang tertera dalam kartu tadi harus nama orang yang dikenal oleh siswa. Siswa wanita tidak harus mendapatkan kartu dengan nama wanita demikian juga sebaliknya yang siswa laki-laki walaupun barangkali hal itu lebih cocok. Jika siswa telah menemukan identitasnya boleh duduk.

e. Answer My Question (Jawab Pertanyaan Saya)

Setiap siswa menyiapkan dua lembar kertas. Pada lembaran kertas pertama ditulis pertanyaan pribadi dan pada lembaran kertas kedua ditulis dua kata

yang tidak saling berhubungan. Setelah siswa selesai menuliskan, kertas-kertas tersebut dikumpulkan, kemudian diacak dan dipisahkan antara kertas berisi pertanyaan dan kertas yang berisi dua kata. Setelah selesai diacak, kertas tadi dibagikan kembali kepada siswa sehingga masing-masing siswa mendapat satu lembar kertas pertanyaan dan satu lembar bertuliskan dua kata. Setelah semua kertas dibagikan, umumkan bahwa para siswa diberi kesempatan selama dua menit untuk membaca pertanyaan dan menuliskan jawaban dari pertanyaan itu dengan dua kata yang tersedia.

Contoh:

Pertanyaan: What are you going to do this evening?

(Based on the two words: barber and ostrich)

Jawab: My wife and I are invited to a masquerade party; I'm going as a barber and she's going as an ostrich.

Pertanyaan: Where do you keep your money?

(Based on the words: elephant and purple)

Jawab: I keep my money in a little bank that is in the of a purple elephant.

f. The Story of Your Life (Riwayat Hidup Anda)

Dalam permainan ini, siswa membuat sejumlah cerita bersambung dengan mengikuti petunjuk lisan guru. Terlebih dahulu siswa harus menyediakan kertas

kosong untuk permainan ini. kemudian guru memberikan perintah-perintah berikut dengan cara membacakannya.

Contoh:

1. Write a boy's name with a brief description of him.
2. Write a girl's name with a brief description of her.
3. Tell where the two met and how.
4. What were his first words to her?
5. What was her reply?
6. What happened next?

Setelah siswa menuliskan informasi mengenai perintah-perintah yang harus mereka jawab, mereka melipat kertas tersebut dan memberikannya kepada teman disebelah kanannya. kemudian perintah selanjutnya diberikan dan prosedur yang sama diulangi. Pertanyaan atau perintah-perintah tersebut harus sebanyak siswa dalam satu baris, atau jika jumlahnya kecil dalam kelas tersebut, perintah-perintah harus sebanyak mereka.

Setelah kertas-kertas tersebut ditukarkan secara keseluruhan, para siswa selanjutnya membuka kertas-kertas tadi dan menuliskan urutan informasi dalam alur yang sesuai. kemudian akhir dari "peristiwa dalam hidup anda" tadi dibacakan di depan kelas.

454/K197-P2(2)

K1
407
RAD
Pr

Contoh:

1. George Jones: tall and handsome, but shy.
2. Louise Smith: beautiful, but very hot-tempered.
3. On a bus: he stepped on her foot.
4. Do you want to dance?
5. I'm hungry.

g. Crazigrams (Telegram gila)

Masing-masing siswa menyediakan selembar kertas dan menuliskan sembarang sepuluh huruf yang berbeda dengan jarak sekitar satu inchi. Siswa kemudian menyerahkan kertas tersebut kepada teman disebelah kanannya. Masing-masing siswa kemudian menuliskan sebuah telegram dengan mengisi pada tempat yang kosong dengan kata-kata yang dimulai dengan huruf yang tertera dalam kertas tadi. Kata-kata yang dituliskan hendaklah yang bermakna, walaupun sering hasil dan kata yang dituliskan tidak bermakna. Karena itulah permainan ini dinamakan Crazigrams.

Contoh:

H R U L A F T B S H

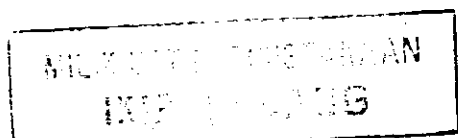
Mary really understands Leonard's appetite. Fried turkey brings such happiness.

atau

Mark ran uptown late again. Flat tire broke Sue's heart.

h. Short Story Nightmare (Cerita Singkat tentang Mimpi Buruk)

Pada permainan ini, guru mendiktekan awal cerita pada siswa dan mereka harus menuliskannya kata



perkata. Setelah selesai pendiktean, masing-masing siswa menambahkan cerita tadi dalam waktu tidak lebih dari dua menit. Setelah waktu dua menit berlalu, siswa harus melipat kertas tersebut dari bagian atas hingga menutupi seluruh tulisan kecuali pada baris terakhir yang dibiarkan terbuka. Kemudian siswa memberikan kertas tersebut kepada teman sebelah kanannya.

Selanjutnya siswa yang menerima kertas tersebut melanjutkan menulis cerita dimulai dengan baris yang terbuka tadi selama dua menit. Setelah dua menit guru menyuruh siswa berhenti menulis dan memberikan kepada teman disampingnya. Hal ini berlanjut sampai ke seluruh siswa hingga kembali kepada penulis pertama dari cerita yang telah didiktekan guru. Dalam kelas yang besar, dapat dilakukan melalui kelompok atau secara perbaris. Setelah semua kertas kembali kepada penulis pertama cerita tadi, siswa tersebut membacakan ceritanya. Bagian cerita yang didiktekan oleh guru boleh tentang apa saja asalkan menarik bagi siswa sehingga mudah bagi mereka untuk melanjutkan cerita tadi.

Contoh:

"It was a dark and stormy night. John was driving a long a lonely country road when suddenly his car stopped. He did not know what to do. He got out of the car and began to go for help. Suddenly he saw a light in the distance".

i. Predicaments (Kesulitan)

Masing-masing siswa diberikan dua lembar kertas kosong. Pada lembaran pertama dia menuliskan satu kesulitan dan pada lembar berikutnya dia menuliskan apa yang harus dilakukan dalam kesulitan tadi. Masing-masing siswa memberikan kertas kesulitannya dua tempat ke sebelah kanan dan kertas penyelesaiannya dua tempat ke sebelah kiri. Seorang siswa kemudian ditunjuk untuk membacakan kertas kesulitannya yang baru dan seorang yang berada di sebelah kirinya membacakan kertas penyelesaian yang diterimanya. Hal ini berlanjut sampai tiap-tiap siswa dengan teman di sebelah kirinya membacakan isi kertas mereka. Jika daya khayal mereka baik hasilnya sering menimbulkan kelucuan.

Contoh:

Predicaments: You are on your way to an important job interview when you slip and fall in the mud. There is no time to go home and change your clothes. You must be at the interview within the next five minutes.

Solution: I decide there is no sense worrying about it. so I just throw them into the nearest garbage can and leave.

j. A Through Z (A sampai Z)

Suruhlah siswa untuk menulis karangan pendek kira-kira 26 kata. Setiap kata diawali dengan huruf yang berbeda dari A sampai Z. Namun tidak perlu menurut susunan abjad. Bisa dalam bentuk apa saja, termasuk dialog. Karena merupakan huruf yang sukar dicari katanya, anda boleh menggantinya dengan huruf lain. Mungkin siswa ada yang ingin menukar huruf sukar lainnya, tetapi untuk kelas lanjutan hal ini tidak perlu.

Bentuk permainan ini bisa dijadikan sebagai PR bagi siswa dan pada hari berikutnya siswa membacakannya dengan keras di kelas.

Contoh:

"Is Jim Evans coming to our party?"

"No, he won't be able, for various reasons."

"Does Tono's Zealous uncle know?"

"Yes, Xavier learned quite soon."

"Good!"

k. Analogi

Terlebih dahulu, sediakanlah/persiapkanlah daftar analogis yang cocok dengan tingkat bahasa siswa-siswa anda. dengan satu kata perbandingan yang dihilangkan pada masing-masing kalimat.

Lalu bagikanlah daftar berlipat tersebut pada siswa, dan pada aba-aba: "60", perintahkanlah siswa untuk membuka kertas-kertas tersebut dan suruhlah

mereka mulai bekerja. Dan kira-kira setelah lima menit, suruhlah mereka berhenti. Kemudian dengan mendatangi siswa suruhlah mereka untuk membacakan analogi mereka. Siswa dengan jawaban benar yang paling banyak adalah pemenangnya.

Contoh:

1. Feet are to shoes as hands are to.....
(gloves)
2. Author is to book as is to picture.
(artist)
3. Black is to white as night is to.....(day).
4. Ship is to sea as airplane is to.....(sky).

Pembagian teknik permainan bahasa atau menulis, berbicara, menyimak dan membaca tidaklah mutlak. Artinya ada beberapa permainan untuk menulis dapat diberikan untuk berbicara atau sebaliknya, misalnya predicament (kesulitan), the story of your life (Riwayat Hidup Anda), short Story nightmare (Cerita Singkat tentang Mimpi buruk) Answer my question (jawab pertanyaan saya) dan lain-lain. Permainan tersebut juga dapat diberikan untuk menyimak atau membaca.

3.3. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan permainan Bahasa.

- a. Permainan haruslah sesuai dengan tujuan pelajaran. Permainan yang dipilih haruslah sesuai dan terarah untuk mencapai tujuan pengajaran. Disinilah letak perbedaan antara permainan sehari-hari dengan permainan dalam pembelajaran bahasa.
- b. Tiap peraturan permainan haruslah jelas dan tegas. Siswa dapat diajak bersama membuat peraturan permainan. Bila peraturan telah dibuat dan disepakati bersama, maka peraturan itu harus ditaati.
- c. Jenis permainan hendaklah sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa. Guru tentunya harus mengacu kepada apa yang telah diajarkannya. Permainan yang tidak sesuai dengan kemampuan siswa, akan gagal mencapai sasarnya.
- d. Pembagian regu dalam permainan haruslah seimbang dalam ketrampilan berbahasa dan intelegensi. Regu yang selalu kalah akan lemah semangat bertandingnya. Oleh karena itu guru harus pandai menmpatkan peserta ke dalam regu
- e. Permainan hendaklah dapat melibatkan sebanyak mungkin siswa. Semua siswa hendaknya mempunyai fungsi tertentu.



f. Guru harus mampu mengelola suatu permainan.

Karenanya permainan membutuhkan persiapan guru yang matang. Guru harus mampu menghidupkan suasana kelas. Guru harus riang dan lincah. Guru harus memantau apakah siswa telah paham dengan tata cara permainan. Permainan yang tidak jelas tata caranya akan menimbulkan keributan. Salah pengertian akan menimbulkan kekacauan permainan.

g. Hentikan permainan ketika siswa masih asyik bermain. Janganlah melakukan permainan terlalu lama sehingga mulai melelahkan dan membosankan bagi siswa. Hendaknya siswa selalu berhenti pada waktu masih ingin melanjutkannya.

DAFTAR BACAAN

1. Depdikbud, 1988. Kamus Bahasa Indonesia. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta.
2. Dobson, Julia, 1975. "Try one of my games". Forum Volume XIII. Washington.
3. Lee, W.R., 1988. Language Teaching Games and Contests. London.
4. Mackey, William Francis, 1969. Language Teaching Analysis. Longman. London.
5. Wright, A., M. Buckby, and D. Betteridge. 1979. Games for Language Learning. Cambridge University Press. Cambridge.